

# IMPERIUM GALÁCTICA

## THE BOARDGAME

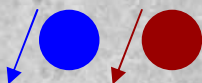
### LIBRO DE MISIONES

## INTRODUCCIÓN

Este Libro de Misiones se adjunta con las reglas del Imperium Galáctica. Estas misiones y demás explicaciones halladas aquí han sido creadas por fre3men de la web [www.heroquest.es](http://www.heroquest.es)

## COMO UTILIZAR ESTE LIBRO DE MISIONES

Las misiones son realmente las partidas de los jugadores. Cuando se va a empezar una partida, ambos jugadores deben elegir una misión y colocar sus plantillas de sistemas como se indica en el mapa de cada una. A parte, deberán coger todas las fichas de unidades iniciales y colocarlas en los sistemas y sus sectores tal como se indica mediante las marcas de colores de ambos jugadores y las flechas.



A demás, debe colocarse la ficha de orientación galáctica tal como se muestra en el mapa.



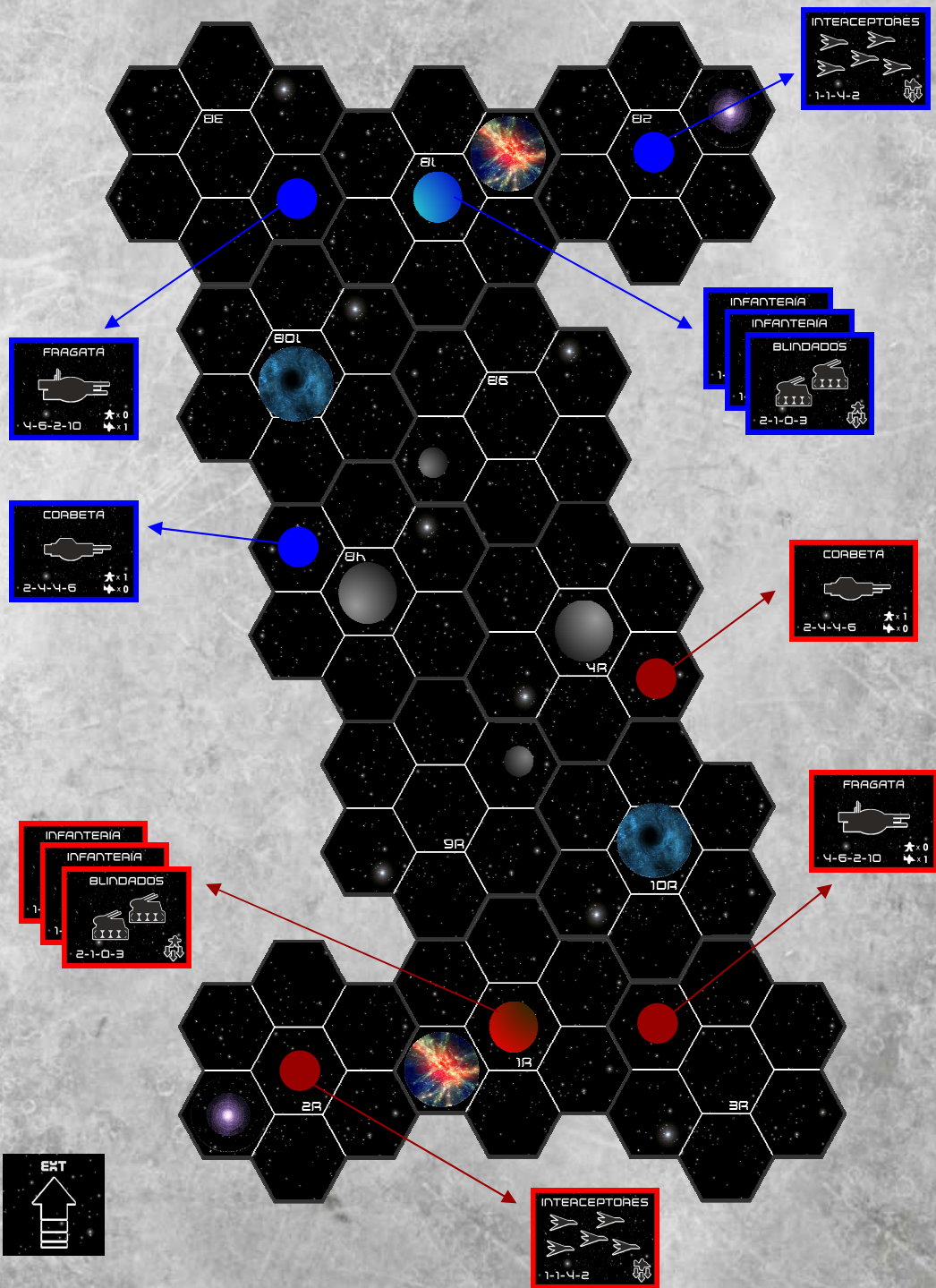
Cada jugador debe colocar sus plantillas con el nombre del identificador de sistema mirando hacia él, así el mapa deberá quedar totalmente simétrico. No obstante puede que existan misiones con mapas asimétricos en el que cada jugador deba cumplir objetivos distintos.

## LAS MISIONES

Las misiones galácticas tienen una estructura que no varía mucho una de otras. Todas ellas tendrán un número de misión, su nombre, un texto de ambientación, puntos de construcción, unidades y cartas que tendrá inicialmente el jugador, y sobre todo sus objetivos exclusivos para la victoria. No obstante, también se indican restricciones de la misión, tales como unidades que no se podrán construir, rangos de carta que habrá que retirar del mazo de los jugadores...

El juego está creado para que permita a los usuarios diseñar también sus propias misiones y objetivos de victoria. No dudes en pasarte por la web [www.heroquest.es](http://www.heroquest.es) para hallar nuevos retos y compartir tus creaciones.

# MISIÓN GALÁCTICA I DERROTAR AL ENEMIGO



# **MISIÓN I: DERROTAR AL ENEMIGO**

## **COSTE DE ADQUIRIR CARTAS DE ACCIÓN**

Las cartas de acción cuestan 3 PC

*Hemos recibido una comunicación de un puesto avanzado de que el enemigo está tomando posiciones en la frontera de nuestros dominios. Se ha mandado alguna nave de exploración pero no ha vuelto, damos por hecho que ha sido descubierta y destruida. Nuestro enemigo no descansa y debemos prepararnos para la batalla. Hay que construir y enviar todas las naves de combate a la batalla, debemos acabar con el peligro que acecha a nuestro Imperio.*

## **OBJETIVOS DE LA MISIÓN**

El primer jugador que consiga controlar todos los planetas de un mismo tipo (grandes, medianos o pequeños) ganará la partida.

## **SISTEMAS INICIALES**

Cada jugador debe coger los sistemas siguientes de su propio bando: 1, 2, 3, 4, 9 y 10

## **PUNTOS DE CONSTRUCCIÓN INICIALES**

Cada jugador debe añadir a su tabla de construcción 6 puntos de construcción

## **CARTAS DE ACCIÓN INICIALES**

Cada jugador recibe 2 cartas de Acción.

## **RESTRICCIONES INICIALES**

- No se pueden adquirir cartas de Acción del rango almirante.
- No se puede construir acorazados
- No se puede construir cruceros
- No se puede construir aniquiladores



# MISSION GALÁCTICA II

## DOMINIO DE SISTEMAS

BOMBARDEOS



2-1-2-3

INFANTERIA

INFANTERIA

BLINDADOS



2-1-0-3

INFANTERIA

INFANTERIA

CAÑÓN DEF.



0-6-0-10



INFANTERIA

INFANTERIA

CAÑÓN DEF.



0-6-0-10



BOMBARDEOS



2-1-2-3

INFANTERIA

INFANTERIA

BLINDADOS



2-1-0-3



# **MISIÓN II: DOMINIO DE SISTEMAS**

*El enemigo cada vez se hace más fuerte, está enviando sus flotas más allá de sus territorios. Debemos demostrar nuestra fuerza y si es posible aniquilarlos y erradicar así todo peligro para nuestro pueblo. Deberás tomar el control de gran número de sistemas para poder asegurarnos la victoria.*

## **COSTE DE ADQUIRIR CARTAS DE ACCIÓN**

Las cartas de acción cuestan 4 PC

## **OBJETIVOS DE LA MISIÓN**

Conseguir mantener durante un Turno de Juego tres unidades estelares en el sistema natal del jugador rival.

## **SISTEMAS INICIALES**

Cada jugador debe coger los sistemas siguientes de su propio bando: 1, 2, 3, 4, 6, 8 y 9.

## **PUNTOS DE CONSTRUCCIÓN INICIALES**

Cada jugador debe añadir a su tabla de construcción 8 puntos de construcción

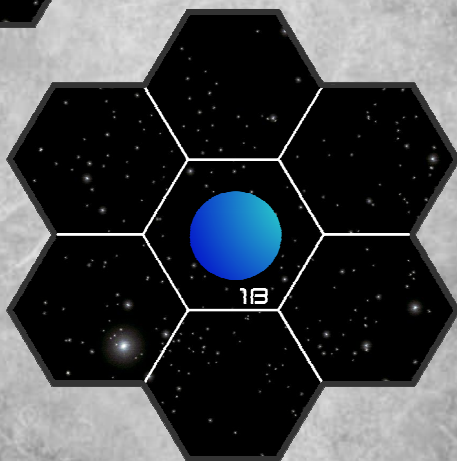
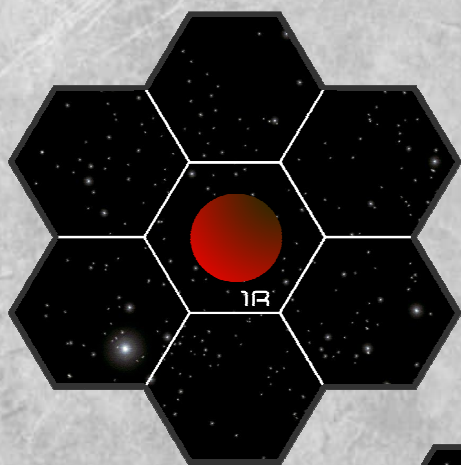
## **CARTAS DE ACCIÓN INICIALES**

Cada jugador recibe 2 cartas de Acción.

## **RESTRICCIONES INICIALES**

- No se pueden adquirir cartas de Acción del rango almirante.
- No se puede construir acorazados
- No se puede construir aniquiladores

# MISION GALÁCTICA III



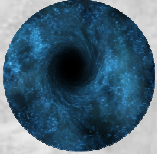
# ***MISIÓN III:***



# FICHAS DEL MAPA GALÁCTICO

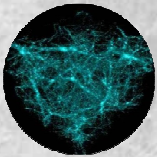
A continuación se describe las fichas que pueden aparecer en los tableros de las misiones y sus efectos.

## Agujero negro



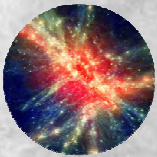
Esta ficha representa a los agujeros negros que hay por todo el Universo, si una unidad estelar empieza la fase de movimiento en un sector adyacente a uno de ellos, será engullida y retirada para siempre de la partida.

## Nube de antimateria



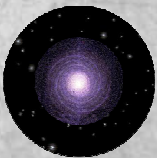
Esta ficha representa a la nube de antimateria. En las reglas de juego se explica el movimiento y los efectos de la misma. Es una nube que destruye todo a su paso.

## Partículas de iones



Cualquier unidad que entre en un campo de partículas de iones, no podrá ser atacada pero tampoco podrá atacar. Está protegida por un campo de energía especial. Los misiles de neutrones pueden destruir el campo y la unidad que hay en él.

## Puerta estelar



Las puertas estelares están todas conectadas entre sí. Ninguna nave puede acabar su movimiento en ella, pero si una unidad estelar entra en una, podrá continuar su movimiento como si otra puerta formase parte del mismo sector por la que entró.

## Campo de asteroides



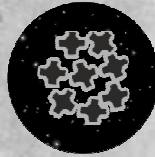
Estos campos de asteroides obstaculizan el movimiento de las unidades estelares. Ninguna nave puede atravesarlos. También aparecen si un planeta es destruido.

## Vacío espacial



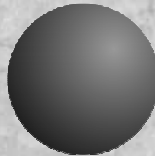
Esta ficha se utiliza para eliminar cualquier tipo de obstáculo espacial que pueda haber impreso en las plantillas de sistemas, tales como planetas que son destruidos por nubes antimateria o por necesidad de diseñar el mapa inicial de la misión.

## Campo de minas



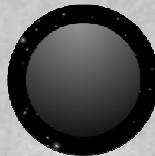
Estas fichas son obstáculos que no permiten atravesar a las unidades estelares. Normalmente se construyen por los jugadores, pero puede hallarse de inicio, tanto campos intactos como campos de mina debilitados. Para más información consultar las reglas.

## Planeta grande



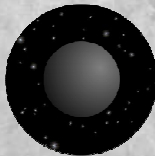
Los planetas grandes pueden ser ocupados por los jugadores. Tienen una capacidad máxima de 6 unidades de tierra y generan 6 puntos de construcción en la fase de Recaudación.

## Planeta mediano



Los planetas medianos pueden ser ocupados por los jugadores. Tienen una capacidad máxima de 4 unidades de tierra y generan 4 puntos de construcción en la fase de Recaudación.

## Planeta pequeño



Los planetas pequeños pueden ser ocupados por los jugadores. Tienen una capacidad máxima de 2 unidades de tierra y generan 2 puntos de construcción en la fase de Recaudación.

